

# Des jeux !

Si jeu ne rime pas avec jouer,  
voici une petite valise de jeux pour petits et grands,  
d'intérieur ou de pleine nature ...

## *Un petit jeu pour se lancer – la boule de neige*

- Chaque joueur note sur une feuille de manière anonyme  
Une envie pour le week-end  
Une habitude un peu honteuse  
Un endroit où l'on se sent bien  
Pour moi, un enfant c'est ...  
Si la Maraude était une odeur se serait ...
- Puis, chacun.e froisse sa feuille, la jette en tas avec celle des autres, chacun.e en prend une autre et essaye de découvrir qui se cache derrière ce portrait.
- Tour de table, chacun.e présente la personne découverte.

## *Jeux de présentation :*

**Les 4 points communs** : on se met deux par deux. Chaque binôme doit se trouver 4 points communs. Puis partage au grand groupe.

**La danse des prénoms** : Les joueurs se déplacent librement et chaque fois qu'ils rencontrent quelqu'un, ils se serrent la main en se disant :

« Bonjour je m'appelle X »

« Bonjour je m'appelle Y »

En séparant, X se prénomme Y, et Y se prénomme X.

Et ainsi de suite.

Quand on veut, le jeu s'arrête, on fait un tour de prénom. Le but est que tous les prénoms de la ronde soient encore présents.

## *Le baptême de mineas gerai*

Les joueurs sont en cercle.

1 – Un joueur s'avance d'un pas dans le cercle en donnant son prénom, puis un bruit et geste définissant son humeur du moment.

2 – Puis tous les joueurs le refont ensemble, le donnant à voir au « conteur ».

3 – Chaque joueur passe comme « conteur »

4 – dernière étape, le groupe doit retrouver pour chaque joueur son geste et son bruit, ensemble.

*l'intelligence collective, ça marche !*

## *Le cercle assis*

Les joueurs en cercle doivent s'asseoir les uns sur les autres, tenir, puis se relever, ensemble sans que personne ne tombe.

## *Jeu de positionnement*

Chacun.e se place sur une ligne imaginaire du point A (je me sens pas bien, je vois pas trop où on va...) au point B (je me sens bien, je suis à l'aise)

Deux personnes ne peuvent pas se mettre sur le même point, il faut discuter et négocier sa place ...

Temps d'expression collectif.

## *Jeu du pac man*

- Les chaises sont disposées dans l'espace. Il y a le même nombre de chaises que de joueurs.
- Tous les joueurs sauf un (pac man) sont assis sur une chaise.
- Le but de pac man est de s'asseoir sur une chaise. Il se déplace en marchant. Les autres, pour l'en empêcher, peuvent se déplacer de chaise en chaise. À partir du moment où un joueur se lève, il ne peut se rasseoir sur sa chaise.

## *Jeu de l'évanouissement*

- Le meneur de jeu donne un numéro à chaque joueur, qu'il garde secret.
- Les joueurs se déplacent dans l'espace
- Le meneur de jeu égrène les numéros un à un. Lorsqu'il entend son numéro, le joueur « s'évanouit en douceur ». Les autres doivent le rattraper avant que celui-ci ne touche le sol.

## *Le jeu du wizz*

Les joueurs sont en cercle et se font passer l'énergie : allier un geste et un bruit. Petit à petit, on rajoute des gestes/bruits qui entraînent différentes actions (sauter un joueur, retour à l'envoyeur, traversée du cercle). Quand un joueur se trompe, il est éliminé.

## *Jeu du samourai*

Les joueurs se répartissent en formant un cercle. Le but du jeu sera de rester le plus longtemps sans se faire éliminer. Le premier joueur lève ses bras au-dessus de sa tête, collés au niveau des mains (comme s'il tenait un katana en main). Il va ensuite abattre son katana invisible dans la direction d'un autre joueur en criant Ha.

Le joueur désigné devra alors lever ses bras, dans la même position que le premier joueur, et dire Ho. Les joueurs latéraux devront faire un geste en diagonale avec leur bras en direction du joueur désigné (comme s'il voulait le trancher), en disant Hi. Ce sera maintenant au tour de la personne

précédemment désigné d'abattre son katana imaginaire afin de désigner une nouvelle personne, et le jeu continu ainsi de suite.

Lorsqu'une personne est trop lente, oublie de faire ce qui lui est demandé ou rigole, elle est éliminée. On refait alors le cercle. Le jeu se termine après le duel final, se concluant souvent par un fou rire des deux joueurs.

### *Jeu de la maison bulgare*

Dans un espace défini (la maison) chacun rentre quand il le souhaite (en laissant un peu de temps entre chaque entrée) avec un état, une émotion, une attitude qui est réapproprié par toute les personnes présentes dans la maison. Et chacun peut sortir quand il le souhaite.

### *Jeu de l'alcatraz*

Les joueurs forment deux cercles concentriques. Un joueur n'a personne devant lui, c'est un goelie, il veut récupérer un prisonnier (un des joueurs du petit cercle). Pour en récupérer un, il suffit de lui faire un clin d'oeil. Le prisonnier peut changer de prison (trop chouette!) s'il n'a pas été retenu par son goelie. Le jeu s'arrête quand on le souhaite.

### *Jeu de « Ma place dans le monde »*

Des tables et des chaises sont positionnées/orientées de différentes manières dans la pièce.

Une question est posée et tout le groupe entre se placer où chacun veut en fonction de ce que ça nous évoque, puis tout le groupe sort et une autre question est posée...

Question 1 : Où je me situe/Comment je me sens dans ce monde en ce moment?

Question 2 : Où je souhaiterais / Comment je souhaiterais me positionner dans ce monde?

Question 3 : Où je ne souhaiterais pas être, mais un petit peu quand même, et/ou là où parfois on me met?

Un partage en grand groupe est proposé : chaque personne qui le souhaite rejoue son parcours en le verbalisant (ou non) face au groupe.

### *Arbre mon ami*

**Nombre de participants** : peu importe, mais un nombre pair

**Durée** : 20 minutes max

**Matériel** : de quoi se bander les yeux, des foulards par ex.

**Lieu** : en forêt de préférence, un lieu où il y a de nombreux arbres

**Objectif** : appréhender un espace naturel par le toucher et le sens kinesthésique.

**Déroulé** : Dans la forêt les participants se mettent par deux. L'un se bande les yeux. Le deuxième est son guide. Il l'emmène se promener, de manière à brouiller ses repères géographiques. Puis il choisit un arbre, qu'il fait toucher

par son aveugle, autant de temps qu'il lui est nécessaire pour l'identifier (son écorce, son inclinaison, a-t-il de la mousse ? Du lichen ? est-ce un petit arbuste ou un vieux centenaire de 3,5 m de diamètre ? etc). Puis, le guide ramène l'aveugle au point de départ, il enlève son foulard, et doit retrouver son arbre. On inverse, le guide devient aveugle.

## *Le sentier des objets camouflés*

**Nombre de participants** : 10 c'est déjà pas mal.

**Durée** : 20 - 30 minutes.

**Matériel** : 10 objets du quotidien, plus où moins faciles à camoufler dans la nature (ex : un ballon rouge fluo - une cuillère en bois)

**Lieu** : en forêt de préférence, sur un sentier plutôt fourni en végétation.

**Objectif** : développer le sens de l'observation, introduire la notion de camouflage chez les êtres vivants.

**Déroulé** : Sur une portion de sentier de 10 à 15 mètres, disposez les objets à camoufler. Bien délimiter le début et la fin du sentier de jeu. Sans leur dire combien est-ce qu'il y en a, les participants doivent trouver tous les objets. Ce n'est pas un jeu coopératif, chacun cherche de son côté. Attention, les participants ne doivent pas toucher les objets trouvés !

Une fois que les objets ont plus ou moins tous été trouvés, donner une loupe à chacun en leur demandant s'ils seraient capable de trouver 10 animaux camouflés dans la forêt (il faut élargir un peu le terrain)

## *Balade nature et cueillette sauvage*

*Qu'est ce qu'on met dans son panier de cueillette sauvage ?*

- du **pissenlit**, pour mettre ses feuilles et ses fleurs dans une salade
- des feuilles de **cardamine** et leur goût de cresson
- des fleurs de **violettes** pour faire de la tisane
- des petites pousses de **lamier blanc**, pour manger aussi en salade
- des feuilles d'**achillée mille-feuilles**, à consommer avec modération
- des bourgeons de **plantain** et leur goût de champignon !!
- de l'**oseille**, à manger crue en salade ou cuite comme des épinards
- des feuilles d'**aillette** au léger goût d'ail
- la fleur des **trèfles**
- et bien sûr les indémodables **orties**

*Deux jeux à proposer en animation nature:*

- le **paysage sonore** : "On va découvrir le paysage avec ses oreilles. On vous distribue une feuille et un stylo. Choisissez-vous un coin tranquille où vous poser, en vue des animateurs. On va fermer les yeux tous ensemble pendant 3 min et écouter tout ce qu'on peut. Puis on va prendre 2min pour noter chacun sur sa feuille ce qu'on a entendu. A la fin on met en commun. "

- le **cadre** : "On va tester votre capacité à traduire un paysage en mots. Vous vous mettez par deux. On vous distribue des cadres en bois (ou des tubes) et un papier+stylo. Vous vous mettez dos à dos, l'un tient le cadre et l'autre le papier et stylo. Celui qui tient le cadre le lève devant lui et décrit ce qu'il voit. L'autre doit tenter de dessiner ce qui est décrit. Au bout de 3min, on compare puis on échange les rôles !"

